



Cascade Games Ltd.,  
Harrogate, HG1 5BG,  
England.

## LOADING INSTRUCTIONS

### ▼ AMSTRAD 464, 664 AND 6128 TAPE AND DISC ▼

Remove all unnecessary peripherals otherwise **ACE** may not run correctly. Turn the computer on. If using a tape on a disc system type "I TAPE" (RETURN). Type "RUN ACE" (RETURN) and follow any prompts. **ACE** should now load.

## ACE INSTRUCTIONS

### ▼ CONDITION RED! ▼

A huge enemy fleet has invaded our southern shores. They've landed dozens of tanks, supported by helicopter gun-ships. Squadrons of enemy fighters give the enemy forces air cover. Advancing ruthlessly they are conquering our homeland, facing no opposition.

### ▼ IT'S UP TO YOU! ▼

You are our only fighter pilot, and we've only **THREE A.C.E. Mark 2, 1 Multi-Role All Weather All Terrain (AWAT™)** combat aircraft. We have three allied airbases remaining. You must fly sorties from our bases, and attack and destroy the numerically superior enemy land forces, and drive them from the country. Then, and only then, the final stage of the conflict, having destroyed all the land forces and shot down the enemy airforce, is to sink the enemy fleet as they attempt to evacuate their defeated army. Do you think you can handle it?

### ▼ STARTING THE GAME ▼

After loading **ACE**, you will see the **TITLE PAGE**. Press **SPACE BAR** to obtain the **OPTIONS PAGE**.

Press '2' to select the skill level (1-9) that you require. Level one is the training mode, during which the enemy units do NOT fire at you.

Press '3' to select one or two player game (single pilot or pilot and weapons man).

Press '4' to select Summer, Night or Winter flying.

During the options page, you may also see a demonstration of **ACE** in self-play mode.

When you are happy with your options, press '1' to start the game.

## ▼ ARMING YOUR AIRCRAFT ▼

The groundcrew are waiting to arm your plane. Press 1, 2, 3 or 4 to select the range of weapons with which you wish to be armed. Note that this selection **ONLY** affects the weaponload, **NOT** the type of enemy that you will encounter.

**WHEN YOU HAVE COMPLETED THE WEAPONS ARMING STAGE, YOU WILL BE SAT IN YOUR AIRCRAFT, ON THE RUNWAY AT ALLIED AIRBASE ONE, FACING EAST.**

## ▼ FLYING THE AIRCRAFT ▼

**IMPORTANT!** Novices should refer to the **ACE CONTROLS** and **ACE INSTRUMENT PANEL** sections, **BEFORE** attempting to fly.

1) **TAKING OFF** Accelerate to at least 150 knots, gently pull the aircraft up, and you will become airborne. Raise the undercarriage before your speed exceeds 280 knots!

2) **FLYING** Use the joystick (or appropriate keys) to dive, climb, and to bank. When the jet banks, it also turns, as you will observe on your compass. You will be able to perform full aerobatics (if you wish), such as loops and rolls. Increase and decrease thrust, to regulate the jet's airspeed. Fuel will be consumed faster, at higher speeds. The ceiling (the maximum altitude) at which you can fly is 70,000 feet. The stall speed (the minimum speed at which you will need to fly to remain airborne) is 150 knots.

3) **LANDING** Navigate to an allied airbase and approach it at under 500 feet. When you see the runway on the horizon, slow to 200 knots and lower your undercarriage. Put the nose **DOWN SLIGHTLY**, and, when you are over the runway, land and reduce thrust. Ensure that you stop with enough runway remaining to allow you to take off again. When your aircraft has stopped, the ground crew will re-fuel, re-arm and repair any damage to your aircraft, allowing you to take off on another sortie.

## ▼ PILOT'S CONTROLS ▼

AMSTRAD 464, 664 & 6128

AIRCRAFT UP	JOYSTICK or A
AIRCRAFT DOWN	JOYSTICK or Q
AIRCRAFT BANK LEFT (TURN LEFT)	JOYSTICK or O
AIRCRAFT BANK RIGHT (TURN RIGHT)	JOYSTICK or P
INCREASE THRUST	>
DECREASE THRUST	<
UNDERCARRIAGE UP/DOWN	U
TURN MAP ON (Also PAUSES)	M
QUIT AND RESTART (Hold key down)	ESC
PAUSE ON/OFF	M
SELECT WEAPON TYPE	RETURN
FIRE WEAPON	SPACE
EJECT	E

**WEAPON MAN CONTROLS (ONLY IN TWO PLAYER MODE). A SECOND JOYSTICK MAY BE USED, IF YOU HAVE ONE, TO MOVE THE WEAPONS SIGHTS AND FIRE. IF NOT, USE THE KEYS INDICATED.**

<b>SELECT WEAPON</b>	<b>RETURN</b>
<b>MOVE SIGHTS UP</b>	↑
<b>MOVE SIGHTS DOWN</b>	↓
<b>MOVE SIGHTS LEFT</b>	←
<b>MOVE SIGHTS RIGHT</b>	→
<b>FIRE WEAPON</b>	<b>ENTER</b>

### ▼ **ACE INSTRUMENT PANEL** ▼

<b>THRUST</b> _____	Shows engine's power output.
<b>FUEL</b> _____	Amount of fuel left.
<b>ALT</b> _____	Aircraft's altitude in feet.
<b>VEL</b> _____	Airspeed in knots.
<b>UC</b> _____	Undercarriage up/down indicator.
<b>COMPASS</b> _____	Gives your heading.
<b>SC</b> _____	Score.
<b>ROLL &amp; PITCH</b> _____	The two aircraft show your banking angle, and degree of climb or dive.
<b>COMPUTER OUTPUT</b>	Your onboard computer displays messages/warnings etc.
<b>PANAL AWAIT RADAR</b>	Your aircraft is in the centre. The viewpoint is from above. An arrow pointing upwards indicates an enemy aircraft above you. An arrow pointing downwards indicates an enemy aircraft below you, and a rectangle with no arrowhead is one within 1000 feet of your altitude. A blip is a ground target.
<b>REAR VIEW CAMERA</b> _____	Mounted in the tail, the wide angle lens shows enemy aircraft to your rear, as well as missiles chasing you.
<b>MODE INDICATOR</b> _____	Shows flight mode. In combat mode, shows amount of ammunition left, and weapon selected.

### ▼ **USE OF WEAPONS** ▼

1) **MISSILES** Select the correct type of missile; tanks require AIR-GROUND missiles, planes and helicopters require AIR-AIR, and use AIR-SHIP missiles to sink ships. Ensure that the target is within the weapons sights (in the two player mode this is made easier, by the facility to move the sights), and ensure that the target is larger than a dot, BEFORE you fire the missile. Once the missile has been fired, you can no longer control it.

2) **CANNON** The cannon cannot be moved; it must fire in the direction of flight of the aircraft. It can be used against any type of target, but the target will require several hits, and more accuracy is needed, than when using missiles. In the two player mode, the pilot can fire the cannon whilst the weapons man is using another weapons system.

3) **FLARES** Use the rearward firing decoy flares to confuse the infra-red sensors on incoming enemy missiles.

## ▼ FLYING A COMBAT MISSION ▼

1) Refer to your **SATELLITE INTELLIGENCE MAP (S.I.M.)** to locate the enemy forces, your airbases, and refuelling tankers. The S.I.M. shows groups of enemy forces **NOT** individual tanks and planes etc. Allied territory is green, enemy held areas red. Use the compass to navigate around the map.

2) Decide which group of forces you will attack, and arm your aircraft appropriately. Remember that your mission is to destroy the ground forces, engaging enemy planes in the process, and **THEN** to sink the fleet.

3) **ATTACKING GROUND FORCES.** Dive to below 3000 feet, and slow to about 500 knots or less. At lower speeds you are more vulnerable to attack from enemy missiles and ground fire, but it is easier to take out your target. Engage the enemy (see **USE OF WEAPONS**). If locked onto and chased by an enemy missile, out-maneuvre and dodge the missile, or launch a decoy flare to throw the missile off course.

4) **ATTACKING AIRCRAFT.** Try to gain height and to get behind the enemy fighters before attacking (see **USE OF WEAPONS**). Use your radar and rear view camera and watch out for fighters manoeuvring behind you. Fast reactions will be needed to shoot them down.

5) **ATTACKING SHIPS.** Climb to 2500 feet at about 300 knots. Attack with an air-ship missile, avoiding anti-aircraft fire and surface to air missiles. **NOTE: YOU WILL ONLY SEE SHIPS ON THE MAP AFTER YOU HAVE WIPED OUT ALL OF THE GROUND FORCES.**

6) **AIR TO AIR REFUELLING.** Using your onboard computer, go to the altitude of the tanker, if one is available. Approach from behind with care, slightly faster than the speed of the tanker. When you are close enough, the tanker crew will deploy the refuelling pipe, with the basket on the end. Manoeuvre your aircraft until the tip of the refuelling probe is in the centre of the basket, and keep it there until fully fuelled.

7) **DAMAGE** Enemy missiles can damage various systems: your rear-view camera and your radar may be destroyed; your controls may be damaged, making your plane **VERY** slow to respond to your manual commands. If you suffer severe damage, you will have to eject. You will only be able to eject over allied airspace. Only a successful ejection will allow you to fly any remaining aircraft. If your fighter is destroyed, the game ends, regardless of how many aircraft are left at home base.

# **GOOD LUCK!**





Cascade Games Ltd.,  
Harrogate, HG1 5BG,  
England.

## **I**NSTRUCTIONS **D**E **C**HARGEMENT

### ▼ AMSTRAD 464, 664 ET 6128 TAPE AND DISC (BANDE ET DISQUE) ▼

Retirer tous les périphériques qui ne sont pas nécessaires pour ne pas gêner le bon fonctionnement d'ACE. Branchez l'ordinateur. Si vous utilisez une bande sur un système à disque, tapez "I TAPE" (RETURN). Tapez "RUN ACE" (RETURN) et suivez les directives. ACE devrait maintenant être chargé.

## **I**NSTRUCTIONS **P**OUR **A**CE

### ▼ ALERTE! ▼

Une énorme flotte ennemie a envahi nos côtes méridionales. Des douzaines de tanks ont atterri, appuyés par des hélicoptères de combat. Couvertes par des escadrilles de leurs avions de chasse, les forces ennemies avancent impitoyablement à la conquête de notre patrie, sans rencontrer d'opposition.

### ▼ A VOUS DE JOUER! ▼

Vous êtes notre seul pilote de chasse, et nous n'avons que TROIS avions de combat A.C.E. Mark 2,1 Multi-Role All Weather All Terrain (AWAT™). Il nous reste trois bases aériennes alliées d'où il vous faudra faire des sorties et attaquer et détruire les forces terrestres ennemies plus nombreuses et les chasser de notre territoire. Alors, et pas avant, après avoir détruit toute l'armée de terre et abattu les avions ennemis, le dernier stade du conflit consistera à couler la flotte ennemie alors qu'elle essaie d'évacuer ses troupes vaincues. Pouvez-vous le faire?

### ▼ POUR COMMENCER LE JEU ▼

Après avoir chargé ACE, vous verrez la page de TITRE. Appuyez sur la barre d'espace BAR SPACE pour obtenir la page des OPTIONS.

Appuyez sur '2' pour choisir le degré de difficulté requis (1-9). Le niveau 1 est le mode 'entraînement' au cours duquel les ennemis ne vous attaqueront pas.

Appuyez sur '3' pour choisir un jeu à un ou deux joueurs (pilote seul, ou pilote et préposé aux armes).

Appuyez sur '4' pour choisir vos conditions de vol: été, hiver ou nuit.

Avec la page d'options, vous pourrez aussi voir une démonstration d'ACE en mode 'self-play'. Une fois satisfait de vos options, pressez '1' pour commencer le jeu.

## ▼ ARMEZ VOTRE AVION ▼

L'équipe au sol attend d'armer votre avion. Appuyez sur 1, 2, 3 ou 4 pour choisir les armes que vous préférez. Ce choix ne concerne que le chargement d'armes et NON le type d'ennemi que vous rencontrerez.

**QUAND VOUS AVEZ TERMINE D'ARMER VOTRE APPAREIL, VOUS VOUS TROUVEREZ ASSIS DANS VOTRE AVION, SUR LA PISTE D'UNE BASE ALLIEE, FACE A L'EST.**

## ▼ VOL ▼

**IMPORTANT!** Il est recommandé aux novices de se reporter aux sections COMMANDES ACE et au TABLEAU DE BORD ACE AVANT d'essayer de s'envoler.

1) **DECOLLAGE** Accélérez jusqu'à 150 noeuds au moins, puis levez doucement le nez de l'avion pour décoller. Rentrez le train d'atterrissage avant que votre vitesse ne dépasse 280 noeuds!

2) **VOL** Utilisez le joystick (ou les touches appropriées) pour piquer, prendre de l'altitude ou virer. Quand l'avion s'incline sur l'aile, il tourne aussi comme vous le verrez sur votre boussole. Vous pourrez faire des acrobaties aériennes (si vous le désirez), tels que loopings et tonneaux. Augmentez et diminuez la poussée pour régler la vitesse de l'appareil. Le carburant sera consommé plus rapidement aux vitesses élevées. Vous plafonnerez (altitude maximale) à 70000 pieds (21000m). La vitesse de décrochage (la vitesse minimale à laquelle vous devez voler pour rester en l'air) est de 150 noeuds.

3) **ATTERRISSAGE** Naviguez jusqu'à une base alliée et approchez-la à moins de 500 pieds (150m). Quand vous voyez la piste d'atterrissage à l'horizon, ralentissez jusqu'à 200 noeuds et sortez votre train d'atterrissage. Abaissez LÉGEREMENT le nez de votre appareil et quand vous êtes au-dessus de la piste, atterrissez et réduisez la poussée. Faites en sorte que votre appareil soit arrêté avec assez de piste devant pour pouvoir redécoller. Une fois l'avion arrêté, l'équipe au sol vous referra le plein de carburant, vous réarmera et réparera tout dégât éventuel de votre appareil pour vous permettre d'effectuer une autre sortie.

## ▼ COMMANDES DE PILOTAGE ▼

AMSTRAD 464, 664 & 6128

POUR MONTER	JOYSTICK ou A
POUR DESCENDRE	JOYSTICK ou Q
POUR VIRER A GAUCHE	JOYSTICK ou O
POUR VIRER A DROITE	JOYSTICK ou P
PLUS DE POUSSEE	
MOINS DE POUSSEE	
TRAIN D'ATTERRISSAGE RENTRE/SORTI	U
CARTE (ainsi que PAUSES)	M
ABANDONNER ET RECOMMENCER (touche déprimée)	ESC
PAUSE (et fin de pause)	M
CHOIX DES ARMES	RETURN
POUR FAIRE FEU	SPACE
POUR EJECTER	E

COMMANDES DU RESPONSABLE DES ARMES (UNIQUEMENT DANS LE JEU A DEUX)  
VOUS POUVEZ UTILISER UN DEUXIEME JOYSTICK SI VOUS EN AVEZ UN POUR GUIDER  
LE TIR ET FAIRE FEU, OU, A DEFAUT, LES TOUCHES INDIQUEES

CHOIX DE L'ARME	RETURN
VERS LE HAUT	↑
VERS LE BAS	↓
VERS LA GAUCHE	←
VERS LA DROITE	→
FEU	ENTER

## ▼ TABLEAU DE BORD ▼

THRUST	Indique la poussée du moteur
FUEL	Niveau du carburant
ALT	Altitude de l'avion en pieds
VEL	Vitesse en noeuds
UC	Train d'atterrissage rentré/sorti
COMPASS	Boussole — indique le cap
SC	Points
TANGAGE ET ROULIS	Les deux avions montrent votre angle d'inclinaison et le degré d'ascension ou de piqué
TABLEAU ORDINATEUR	Votre ordinateur de bord montre messages, avertissement, etc.
RADAR	Votre avion est au centre. Vue de dessus. Une flèche vers le haut indique qu'un avion ennemi est au-dessus de vous. Une flèche vers le bas indique qu'un avion ennemi est au-dessous de vous. Un rectangle sans flèche en est un à moins de 1000 pieds de votre altitude. Un spot est une cible au sol.
CAMERA DE RETROVISION	Monté à l'arrière, l'objectif grand-angulaire montre l'avion ennemi et les missiles éventuels qui vous poursuivent
INDICATEUR DE MODE	Indique le mode de vol. En mode combat, montre le niveau des munitions et l'arme choisie

## ▼ EMPLOI DES ARMES ▼

1) **MISSILES.** Choisissez le type correct de missile: pour les chars, les missiles AIR-GROUND (AIR-TERRE), pour les avions et les hélicoptères, les missiles AIR-AIR et pour couler les bateaux, les missiles AIR-SHIP (AIR-NAVIRE). Assurez-vous que la cible est dans votre ligne de tir (ce qui est plus facile dans le jeu à deux grâce à la possibilité de déplacer la visée), et assurez-vous que la cible est plus grande qu'un point AVANT de faire feu. Une fois que le missile est parti, vous ne pouvez plus le contrôler.

2) **CANON.** Il est impossible de déplacer le canon: il faut tirer dans la direction du vol de l'avion. Il peut être utilisé contre n'importe quel type de cible, mais la cible demandera plusieurs tirs réussis et il faut plus de précision que dans le cas des missiles. Dans le mode deux joueurs, le pilote peut tirer en même temps que le préposé aux armes utilise un autre système d'arme.

3) **FUSEES ECLAIRANTES.** Envoyez les fusées vers l'arrière pour embrouiller les capteurs de rayons infra-rouges des missiles ennemis à votre poursuite.

1) Reportez-vous à votre carte **SATELLITE INTELLIGENCE MAP (SIM)** pour repérer les forces ennemies, vos bases aériennes et les avions ravitailleurs. Le SMI montre des groupes de forces ennemies, et NON chacun des chars, avions, etc. Le territoire allié est vert; les ennemis occupent les zones rouges. Servez-vous de la boussole pour naviguer autour de la carte.

2) Décidez quel groupe de forces vous allez attaquer et armez votre avion en conséquence. Rappelez-vous que votre mission consiste à détruire les forces terrestres, en attaquant par la même occasion les avions ennemis et, ENSUITE, à couler la flotte.

3) **ATTAQUE DES FORCES TERRESTRES.** Descendez au-dessous de 3000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 noeuds ou moins. A une faible vitesse, vous avez moins de défense contre les missiles ennemis et les attaques en provenance du sol, mais il vous est plus facile de détruire votre cible. Attaquez l'ennemi (Voyez la section EMPLOI DES ARMES). Si vous êtes accroché et chassé par un missile ennemi, manœuvrez pour l'éviter ou lancer une fusée éclairante pour le leurrer dans une autre direction.

4) **ATTAQUE DES AVIONS.** Essayez de reprendre de l'altitude et de vous placer derrière les avions de combat avant de les attaquer (voir section EMPLOI DES ARMES). Servez-vous de votre radar et de votre caméra arrière pour surveiller les manœuvres éventuelles des chasseurs derrière vous. Il vous faudra réagir rapidement pour les abattre.

5) **ATTAQUE DES NAVIRES.** Montez à 2500 pieds à une vitesse d'environ 300 noeuds. Attaquez avec un missile air-ship, tout en évitant les attaques antiaériennes et les missiles surface-air. **NOTA: VOUS NE VERREZ NAVIRES SUR LA CARTE QU'APRES AVOIR ANEANTI TOUTES LES FORCES TERRESTRES.**

6) **RAVITAILLEMENT EN VOL.** A l'aide de votre ordinateur de bord, montez à l'altitude de l'avion ravitailleur s'il s'en trouve un disponible. Approchez-vous-en de derrière avec précaution à une vitesse légèrement supérieure à la sienne. Quand vous êtes assez près, l'équipage déploiera le tuyau de ravitaillement, avec la 'cage' au bout. Manœuvrez votre avion jusqu'à ce que la perche de ravitaillement se trouve au centre de la 'cage' et laissez ainsi jusqu'à ce que le ravitaillement soit effectué.

7) **DEGATS.** Les missiles ennemis peuvent endommager divers systèmes: ils peuvent détruire votre caméra arrière et votre radar; endommager vos commandes et rendre ainsi votre appareil incapable de répondre rapidement à vos commandes manuelles. Si votre avion est très endommagé, il vous faudra éjecter, ce que vous ne pourrez faire qu'au-dessus de territoire allié. Seule une éjection réussie vous permettra de prendre un des avions restants. Si votre chasseur est abattu, le jeu se termine, quel que soit le nombre d'avions qui restent encore à votre base.

**BONNE CHANCE!**





Cascade Games Ltd.,  
Harrogate, HG1 5BG,  
England.

## LADENANWEISUNG

### ▼ SCHNEIDER 464, 664 AND 6128 TAPE AND DISC ▼

Alle nicht notwendigen Anschlußgeräte entfernen, sonst läuft ACE möglicherweise nicht richtig. Computer anschalten. Bei Verwendung eines Bandes auf einem Plattensystem des Typs "TAPE" (RETURN) "RUN ACE" (RETURN) eintippen und etwaigen Prompt-anweisungen folgen. ACE ladet jetzt.

## ACE-ANWEISUNGEN

### ▼ ZUSTAND ROT! ▼

Eine riesige Flotte ist in unsere südlichen Küstenbereiche eingedrungen. Sie ist mit Dutzenden von Panzern, unterstützt von Gefechtschraubern, an Land gegangen. Jagdgeschwader geben den feindlichen Streitkräften Luftsicherung. Der Feind dringt rücksichtslos und ohne Opposition vor, um unsere Heimat zu erobern.

### ▼ AUF SIE KOMMT ES AN! ▼

Sie sind unser einziger Jagdflieger und wir besitzen nur DREI A.C.E. MARK 2.1 Multi-Role All-Weather All-Terrain (AWAT<sup>TM</sup>) Kampfflugzeuge. Es verbleiben uns noch drei alliierte Luftwaffenstützpunkte. Sie müssen aus unseren Stützpunkten Feindflüge unternehmen, die zahlenmäßig überlegenen Bodenstreitkräfte des Feindes angreifen, vernichten und aus dem Land vertreiben. Erst danach kommt die Schlußphase des Kampfes: wenn alle Landstreitkräfte vernichtet und die feindlichen Luftwaffenflugzeuge abgeschossen sind, muß die feindliche Kriegsflotte bei ihrem Versuch, die besiegte Armee zu evakuieren, versenkt werden. Können Sie mit dieser Situation fertig werden?

### ▼ SPIELBEGINN ▼

Nach dem Laden von ACE sehen Sie die TITELSEITE. SPACE BAR drücken, um die WAHLSEITE zu erhalten.

'2' drücken, um die gewünschte Fertigungsstufe (1-9) zu wählen. Stufe 1 ist die Ausbildungsstufe. In dieser Stufe werden Sie NICHT von feindlichen Einheiten angeschossen.

'3' drücken, um das Spiel für einen oder für zwei Teilnehmer (Einzelflieger oder Flieger plus Waffenspezialist) zu wählen.

'4' drücken, um Sommer-, Nacht- oder Winterfliegen zu wählen.

Während des Aufleuchtens der Wahlseite kann auch ACE im Selbstspielmodus vorgeführt werden. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, '1' drücken, um das Spiel aufzunehmen.

## ▼ BEWAFFNUNG IHRES FLUGZEUGS ▼

Das Bodenpersonal steht bereit, um Ihr Flugzeug zu bewaffnen. 1, 2, 3 oder 4 drücken, um die gewünschte Bewaffnung zu wählen. Zu beachten: Diese Wahl beeinflusst LEDIGLICH die Waffenbeschickung, NICHT die Art der feindlichen Angriffe.

**NACHDEM SIE DIE BEWAFFNUNGSPHASE BEENDET HABEN, WERDEN SIE ALS FLIEGER I IHR FLUGZEUG GESETZT, UND SIE BEFINDEN SICH AUF DER STARTBAHN DES ALLIIERTEN-LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTES EINS, NACH OSTEN GERICHTET**

## ▼ FLIEGEN DES FLUGZEUGS ▼

**WICHTIG!** Anfänger werden VOR einem Flugversuch auf die Abschnitte ACE-STEUERUNG und ACE-INSTRUMENTENBRETT hingewiesen.

1) **STARTEN** Auf mindestens 150 Knoten beschleunigen, Flugzeug vorsichtig nach oben ziehen, und Sie befinden sich in der Luft. Das Fahrwerk vor dem Erreichen einer Geschwindigkeit von über 280 Knoten einfahren!

2) **FLIEGEN** Steuerknüppel (oder entsprechende Tasten) für Sturzflug, Steigen und Kurvenfliegen verwenden. Wenn das Düsenflugzeug in die Kurve gebracht wird, dreht es sich auch, wie Sie am Kompaß feststellen werden. Sie werden (wenn Sie wollen) eine komplette Aerobatik, wie z.B. Looping und Rollen, durchführen können. Die Schubleistung erhöhen oder reduzieren, um die Luftgeschwindigkeit des Düsenflugzeugs zu regulieren. Treibstoff wird bei höheren Geschwindigkeiten schneller verbraucht. Die Gipfelhöhe, in der Sie fliegen können, beträgt 70 000 Fuß. Die Überzieh- geschwindigkeit (Mindestgeschwindigkeit, mit der geflogen werden kann) beträgt 150 Knoten.

3) **LANDEN** Nach einem alliierten Luftwaffenstützpunkt orten und ihn in einer Höhe von weniger als 500 Fuß ansteuern. Beim Erblicken der Landebahn am Horizont auf 200 Knoten verlangsamen und Fahrwerk ausfahren. Die Nase LEICHT ANCH UNTEN richten und, wenn Sie sich über der Landebahn befinden, landen und Schubleistung reduzieren. Sicherstellen, daß Sie noch ausreichend Landebahn für einen erneuten Start zur Verfügung haben, wenn das Flugzeug zum Stillstand gekommen ist. Das Bodenpersonal wird auftanken, das Flugzeug mit neuen Waffen bestücken und mögliche Schäden reparieren, sodaß Sie für einen neuen Einsatz starten können.

## ▼ PILOTENSTEUERUNG ▼ AMSTRAD 464, 664 & 6128

FLUGZEUG HÖHER	STEUERKNÜPPEL oder A
FLUGZEUG NIEDRIGER	STEUERKNÜPPEL oder O
FLUGZEUG LINKSKURVE	STEUERKNÜPPEL oder O
FLUGZEUG RECHTSKURVE	STEUERKNÜPPEL oder P
SCHUBLEISTUNG ERHÖHEN	)
SCHUBLEISTUNG REDUZIEREN	(
FAHRWERK EINFAHREN/AUSFAHREN	U
KARTE AUFLEUCHTEN (auch PAUSEN)	M
ABBRUCH UND NEUBEGINN (Taste halten)	ESC
PAUSE EIN/AUS	M
WAFFENART WÄHLEN	RETURN
WAFFE FEUERN	SPACE
HERAUSKATAPULTIEREN	E

STEUERUNG FÜR WAFFENSPEZIALISTEN (NUR BEI ZWEI SPIELERN) EIN ZWEITER STEUERKNÜPPEL KANN, FALLS VORHANDEN, VERWENDET WERDEN, UM DIE ZIELEINRICHTUNGEN DER WAFFEN ZU BEWEGEN UND DIE WAFFEN ZU FEUERN. ANDERNFALLS ANGEGEBENE TASTEN VERWENDEN.

WAHL DER WAFFE	RETURN
ZIELEINRICHTUNG NACH OBEN BEWEGEN	↑
ZIELEINRICHTUNG NACH UNTEN BEWEGEN	↓
ZIELEINRICHTUNG NACH LINKS BEWEGEN	←
ZIELEINRICHTUNG NACH RECHTS BEWEGEN	→
WAFFE FEUERN	ENTER

## ▼ ACE INSTRUMENTENBRETT ▼

- SCHUB \_\_\_\_\_ zeigt abgegebene Motorenleistung an  
 TREIBSTOFF \_\_\_\_\_ noch vorhandene Treibstoffmenge  
 HÖHE \_\_\_\_\_ Höhe des Flugzeuges in Fuß  
 GESCHWINDIGKEIT \_\_\_\_\_ Luftgeschwindigkeit in Knoten  
 FAHRWERK \_\_\_\_\_ Anzeige für Fahrwerk eingefahren/ausgefahren  
 KOMPASS \_\_\_\_\_ gibt Ihren Steuerkurs an  
 TREFFERZAHL \_\_\_\_\_ Trefferzahl  
 ROLLEN UND NEIGUNG \_\_\_\_\_ die zwei Flugzeuge zeigen die Querneigung in der Kurve und den Steigungs- oder Sturzfluggrad an  
 COMPUTERAUSGABETAFEL  
 AWAT RADAR \_\_\_\_\_ auf Ihrem Bordcomputer leuchten Nachrichten/Warnungen auf  
 Ihr Flugzeug befindet sich im Zentrum. Der Sichtpunkt ist von oben. Ein aufwärts zeigender Pfeil bedeutet feindliches Flugzeug über Ihnen. Ein nach unten zeigender Pfeil bedeutet feindliches Flugzeug unter Ihnen und ein Rechteck ohne Pfeilspitze zeigt an, daß sich ein feindliches Flugzeug innerhalb 1000 Fuß Ihrer Flughöhe befindet. Ein Echozeichen zeigt ein Bodenziel an.  
 RÜCKBLICKKAMERA \_\_\_\_\_ Heckmontiert; das Weitwinkelobjektiv erfaßt feindliche Flugzeuge hinter Ihnen sowie Raketengeschosse, die auf Sie abgefeuert wurden.  
 MODUSANZEIGE \_\_\_\_\_ zeigt Flugmodus an. Beim Kampfmodus werden noch vorhandene Munition und gewählte Waffenart angegeben.

## ▼ VERWENDUNG DER WAFFEN ▼

1) **RAKETENGESCHOSSE** Richtige Geschoßart wählen; für Panzer benötigen Sie LUFT-BODEN-Geschosse, für Flugzeuge und Hubschrauber LUFT-LUFT-Geschosse und, um Schiffe zu versenken, verwenden Sie LUFT-SCHIFF-Geschosse. Sicherstellen, daß das Ziel sich innerhalb der Visiervorrichtung der Waffe befindet (bei zwei Spielern wird dies dadurch erleichtert, das die Zieleinrichtungen verstellbar sind) und VOR dem Abfeuern sicherstellen, daß das Ziel größer als ein Punkt ist. Nach dem Abschießen ist das Geschoß nicht mehr steuerbar.

2) **GESCHÜTZ** Das Geschütz kann nicht bewegt werden; es muß in Flugrichtung des Flugzeugs feuern. Es kann gegen jede Zielart verwendet werden, jedoch muß das Ziel mehrere Male getroffen werden und diese Waffe fordert eine größere Genauigkeit als die Raketengeschosse. Im Zwei-Spieler-Modus kann der Flieger das Geschütz übernehmen, während der Waffenspezialist ein anderes Waffensystem verwendet.

3) **LEUCHTRAKETEN** Zur Fehlleitung der Infrarot-Sensoreinheiten auf ankommenden feindlichen Geschossen können die rückwärtsfeuernden Ablenkungs-Leuchtraketen verwendet werden.

## ▼ EINEN EINSATZ FLIEGEN ▼

1) Wenden Sie sich an die **SATELLITE INTELLIGENCE MAP (S.I.M.)**, um die örtliche Lage der feindlichen Streitkräfte, Ihrer Luftwaffenstützpunkte und der Tankflugzeuge zu ermitteln. Auf der S.I.M. werden Gruppen von feindlichen Streitkräften gezeigt, NICHT aber einzelne Panzer, Flugzeuge usw. Das Territorium der Alliierten ist grün gefärbt und die Gebiete, die sich im feindlichen Besitz befinden, sind rot. Den Kompaß verwenden, um Ihr Flugzeug nach der Karte zu steuern.

2) Festlegen, welche Streitkräftengruppe Sie angreifen wollen und Ihr Flugzeug entsprechend mit Waffen bestücken lassen. Dabei ist zu beachten, daß Ihre Aufgabe darin besteht, die Bodenstreitkräfte zu vernichten, die feindlichen Flugzeuge gleichzeitig anzugreifen, und DANN ERST die Flotte zu versenken.

3) **BODENSTREITKRÄFTE ANGREIFEN.** Bis unter 3000 Fuß einen Sturzflug machen und auf ungefähr 500 Knoten oder weniger verlangsamen. Bei niedrigeren Geschwindigkeiten sind Sie durch feindliche Raketengeschosse und Bodenfeuer leichter angreifbar, jedoch ist Ihr Ziel dann einfacher zu treffen. Den Feind angreifen (siehe *VERWENDUNG DER WAFFEN*). Falls Sie von einem feindlichen Geschöß fixiert und verfolgt werden, das Geschöß ausmanövrieren und ausweichen, oder eine Abenkungs-Leuchtrakete abschießen, um das Geschöß fehlzuleiten.

4) **FLUGZEUGE ANGREIFEN.** Versuchen Sie höher zu fliegen und hinter die feindlichen Jäger zu kommen, bevor Sie angreifen (siehe *VERWENDUNG DER WAFFEN*). Verwenden Sie Ihren Radar und Ihre Rückblickkamera, um nach hinter Ihnen manövrierenden Jagdflugzeugen Ausschau zu halten. Diese abzuschießen fordert schelles Reagieren.

5) **SCHIFFE ANGREIFEN.** Bei einer Geschwindigkeit von ungefähr 300 Knoten auf 2500 Fuß steigen. Mit einem Luft-Schiff-Rakete angreifen, wobei Sie dem Fliegerabwehrfeuer und den Boden-Luft-Raketengeschossen ausweichen müssen. *ZU BEACHTEN: AUF DER KARTE WERDEN SCHIFFE ERST SICHTBAR, WENN ALLE BODENSTREITKRÄFTE VERNICHTET WORDEN SIND.*

6) **LUFT-LUFT-AUFTANKEN.** Mithilfe Ihres Bordcomputers auf die Höhe des Tankflugzeugs – sofern vorhanden – steuern. Sich dem Tanker vorsichtig von hinten annähern, wobei Sie mit einer Geschwindigkeit, die ein wenig höher ist als die des Tankflugzeugs, fliegen sollen. Wenn Sie in entsprechender Nähe fliegen, wird vom Tankerpersonal der Betankungsschlauch mit Anschlußglocke herausgelegt. Ihr Flugzeug so manövrieren, daß die Spitze des Betankungstasters sich in der Mitte der Anschlußglocke befindet und diese Stellung halten, bis Ihr Flugzeug aufgetankt ist.

7) **SCHADEN.** Feindliche Raketengeschosse können verschiedene Systeme beschädigen; Ihre Rückblickkamera und Ihr Radar können zerstört werden; Ihre Steuerung kann beschädigt werden und folglich wird Ihr Flugzeug nur noch SEHR langsam auf Ihre manuellen Befehle ansprechen. Wenn Ihr Flugzeug schwer beschädigt ist, werden Sie herauskatapultieren müssen. Sie können nur im alliierten Luftraum herauskatapultieren. Nur ein erfolgreiches Herauskatapultieren ermöglicht, daß Sie andere noch vorhandene Flugzeuge fliegen können. Wenn Ihr Jagdflugzeug zerstört wird, wird ohne Berücksichtigung der im Heimatstützpunkt noch befindlichen Flugzeuge das Spiel beendet.

# VIEL GLÜCK!





Cascade Games Ltd.,  
Harrogate, HG1 5BG,  
England.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **▼ AMSTRAD 464, 664 AND 6128 TAPE AND DISC ▼**

Quite todo el equipo periférico innecesario porque de otro modo puede que ACE no se pase correctamente. Ponga el computador en funcionamiento. Si usa una cinta en un sistema de disco marque 'I' TAPE RETURN. Marque 'ACE' RETURN y cumpla con las indicaciones que se den. Ahora se cargará ACE.

## **INSTRUCCIONES DE ACE**

### **▼ ESTADO DE ALARMA ROJA! ▼**

Una enorme flota enemiga ha invadido nuestras costas del sur. Han desembarcado docenas de tanques con el apoyo de helicópteros de combate. Escuadrillas de aviones caza enemigos dan apoyo aéreo a las fuerzas enemigas. Avanzando incesantemente están conquistando nuestra patria sin encontrar oposición.

### **▼ TODO DEPENDE DE USTED! ▼**

Usted es nuestro único piloto de caza y sólo tenemos TRES ACE Mark 2.1 Multi-Role All Weather All Terrain (AWAT™), aviones de combate. Tenemos tres bases aéreas aliadas todavía. Usted tiene que realizar salidas desde nuestras bases y atacar y destruir las fuerzas enemigas numéricamente superiores y hacer que se retiren del país. Entonces, y sólo entonces, la etapa final del conflicto, destruidas todas las fuerzas de tierra y derribados los aviones enemigos, consiste en hundir la flota enemiga al tiempo que intenta evacuar su ejército de tierra derrotado. ¿Cree usted que podrá hacerlo?

### **▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼**

Después de cargar ACE, verá usted la PAGINA DE TITULO. Apriete la SPACE BAR para obtener la PAGINA DE OPCIONES.

Apriete '2' para seleccionar el nivel de habilidad (1-9) que usted necesite. El nivel uno es el modo de adiestramiento y durante él las unidades enemigas NO disparan contra usted.

Apriete '3' para seleccionar juego con uno o con dos jugadores (un solo piloto o piloto y artillero).

Durante la página de opciones, puede ver también una demostración de ACE en modo de juego automático. Cuando esté satisfecho usted con sus opciones apriete '1' para comenzar el juego.

## ▼ ARMAMENTO DE SU AVION ▼

El grupo de sus ayudantes de tierra está esperando para armar su avión. Apriete 1, 2, 3 o 4 para seleccionar la gama de armamento con que desea que se arme su avión. Fijese que esta selección UNICAMENTE afecta al armamento que se carga, NO al tipo de enemigo con que se va usted a enfrentar.

**TERMINADA SU ETAPA DE ARMAMENTO, USTED ESTARA SENTADO EN SU AVION EN LA PISTA DE LA BASE AEREA ALIADA UNO, CARA AL ESTE.**

## ▼ VUELO DEL AVION ▼

**IMPORTANTE:** Los principiantes consultarán los **CONTROLES ACE** y el **PANEL DE INSTRUMENTOS ACE** en cuanto a selecciones, **ANTES** de intentar volar.

1) **DESPEGUE** Acelere al menos hasta 150 nudos y eleve suavemente el avión, y con ello habrá despegado. Levante las ruedas antes de que su velocidad sea superior a 280 nudos.

2) **VUELO** Use la palanca omnidireccional (o las teclas apropiadas) para volar en picado, ascender y inclinarse lateralmente. Cuando el avión se inclina también gira, como observará usted en su compás. Usted podrá realizar maniobras completas de vuelo acrobático (si lo desea), como rizados y toneles. Aumente y disminuya el empuje de propulsión, para regular la velocidad de vuelo del avión a chorro.

El combustible se consumirá más rápidamente, a velocidades superiores. El techo (la altitud máxima) a que puede usted volar es de 70000 pies. La velocidad de pérdida (la velocidad mínima a que usted necesita volar para permanecer en el aire) es de 150 nudos.

3) **ATERRIZAJE** Vuele a una base aérea aliada y acérquese a ella a menos de 500 pies. Cuando vea la pista en el horizonte disminuya la velocidad hasta 200 nudos y baje las ruedas. Ponga el morro del avión LIGERAMENTE HACIA ABAJO y cuando esté sobre la pista, aterrice y reduzca el empuje de propulsión. Asegúrese de parar con pista suficiente restante para que usted pueda despegar otra vez. Una vez haya parado su avión, sus ayudantes de tierra lo repostarán, rearmarán y repararán cualquier daño que haya sufrido, con lo que usted podrá despegar para realizar otra salida.

## ▼ CONTROLES DEL PILOTO ▼ AMSTRAD 464, 664 y 6128

AVION HACIA ARRIBA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL o A
AVION HACIA ABAJO	PALANCA OMNIDIRECCIONAL o Q
GIRO IZQUIERDA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL u O
GIRO DERECHA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL o P
AUMENTO DE EMPUJE DE PROPULSION	>
DISMINUCION DE EMPUJE DE PROPULSION	<
RUEDAS ARRIBA/ABAJO	U
VISUALIZACION DEL MAPA (También PAUSAS)	M
ABANDONO Y VUELTA A EMPEZAR (Mantenga la tecla apretada)	ESC
PAUSA CONECTADA/DESCONECTADA	M
SELECCION DE TIPO DE ARMA	RETURN
DISPARO DE ARMA	SPACE
EXPULSION SALVAVIDAS	E

**CONTROLES DE ARTILLERO (SOLO EN MODO DE DOS JUGADORES) PUEDE USARSE UNA SEGUNDA PALANCA OMNIDIRECCIONAL SI LA TIENE, PARA MOVER LAS MIRAS DE PUNTERIA Y DISPARAR. SI NO, USE LAS TECLAS INDICADAS.**

SELECCION DE ARMA	RETURN
PARA SUBIR LAS MIRAS	↑
PARA BAJAR LAS MIRAS	↓
PARA MOVER LAS MIRAS A LA IZQUIERDA	←
PARA MOVER LAS MIRAS A LA DERECHA	→
DISPARO DE ARMA	ENTER

## ▼ PANEL DE INSTRUMENTOS ACE ▼

- EMPUJE DE PROPULSION** \_\_\_\_\_ Indica la salida de potencia del motor
- COMBUSTIBLE** \_\_\_\_\_ Cantidad de combustible que queda
- ALT** \_\_\_\_\_ Altitud del avión en pies
- VEL** \_\_\_\_\_ Velocidad efectiva del avión en nudos
- UC** \_\_\_\_\_ Indicador de ruedas arriba/abajo
- COMPAS** \_\_\_\_\_ Le indica a usted su rumbo
- SC** \_\_\_\_\_ Marcador
- BALANCEO Y CABECEO** \_\_\_\_\_ Indica su ángulo de vuelo, y el grado de ascensión o picado.
- PANEL DE SALIDA DE COMPUTADOR** \_\_\_\_\_ Su computador de a bordo visualiza mensajes/avisos etc
- RADAR AWAIT** \_\_\_\_\_ Su avión está en el centro. El punto de vista es desde arriba: un flecha que apunta hacia arriba indica un avión enemigo encima de usted. Una flecha que apunta hacia abajo indica un avión enemigo debajo de usted y un rectángulo sin cabeza de flecha es uno a 1000 pies de la altitud de usted. Una mancha luminosa es un objetivo de tierra.
- CAMARA DE RETROVISION** \_\_\_\_\_ Montada en la cola del avión, su lente de ángulo ancho le muestra al avión enemigo que esté detrás de usted, así como también los misiles lanzados contra usted.
- INDICADOR DE MODO** \_\_\_\_\_ Indica el modo del vuelo. En modo de combate, indica la cantidad de munición que queda, y el arma que se ha seleccionado.

## ▼ USO DE LAS ARMAS ▼

1) **MISILES** Seleccione el tipo correcto de misil; los tanques requieren misiles AIRE-TIERRA, los aviones y helicópteros requieren misiles AIRE-AIRE, y para hundir buques use misiles AIRE-BUQUE. Asegúrese de que el blanco esté dentro de las miras de las armas (en el modo de dos jugadores esto se hace más fácilmente, con la facilidad de mover las miras), y asegúrese de que el blanco es más grande que un punto, ANTES de que usted dispare el misil. Una vez disparado el misil, usted ya no puede controlarlo.

2) **CANÓN** El cañón no se puede mover; ha de disparar en la dirección del vuelo del avión. Puede usarse contra cualquier tipo de blanco, pero el blanco requerirá varios aciertos de disparo, y con el cañón se necesita más puntería que cuando se usan misiles. En el modo de dos jugadores, el piloto puede disparar el cañón mientras el artillero está usando otro sistema de armamento.

3) **BENGALAS** Use las bengalas de señuelo de disparo trasero para confundir a los detectores de infrarrojos de los misiles enemigos lanzados contra usted.

## ▼ VUELO DE UNA MISION DE COMBATE ▼

1) Consulte su mapa **SATELITE INTELLIGENCE** (S.I.M.) para localizar las fuerzas enemigas, sus propias bases aéreas, y los tanqueros de repostaje. El mapa S.I.M. muestra los grupos de fuerzas enemigas NO los tanques individuales ni los aviones etc. El territorio aliado es verde, las zonas en poder del enemigo son rojas, use el compás para volar alrededor del mapa.

2) Decida cuál es el grupo de fuerzas que va usted a atacar, y arme apropiadamente su avión. Recuerde que su misión es destruir las fuerzas de tierra, atacar los aviones enemigos en la operación, y LUEGO hundir la flota.

3) **ATAQUE CONTRA LAS FUERZAS DE TIERRA.** Descienda a por debajo de 3000 pies y disminuya la velocidad del avión a unos 500 nudos o menos. A las velocidades más bajas usted está más expuesto al ataque de los misiles enemigos y a los disparos desde tierra, pero es más fácil destruir el blanco que se ha propuesto. Ataque al enemigo (vea *USO DE LAS ARMAS*). Si se le engancha un misil enemigo que le persigue, maniobre y escape al misil, o lance una bengala de señuelo para desviar el curso del misil.

4) **ATAQUE A AVIONES.** Trate de ganar altura y colocarse detrás de los cazas enemigos antes de atacar (vea *USO DE LAS ARMAS*). Use su radar y cámara de retrovisión y esté alerta vigilando a cazas que maniobren para colocarse detrás de usted. Se necesitarán reacciones rápidas para derribarlos.

5) **ATAQUE CONTRA BUQUES.** Ascienda a 2500 pies a unos 300 nudos. Ataque con un misil aire/buque, evitando los disparos de fuego antiaéreo y los misiles de superficie/aire. *NOTA: SOLO VERA USTED BUQUES EN EL MAPA DESPUES DE QUE HAYA BARRIDO TODAS LAS FUERZAS DE TIERRA.*

6) **REPOSTAJE EN VUELO.** Usando su computador de a bordo, vaya a la altitud del avión tanquero, si tiene uno disponible. Acérquese por detrás con cuidado, un poco más rápido que la velocidad del tanquero. Cuando se halle usted suficientemente cerca, la dotación del tanquero soltará la tubería de repostaje, con su cestillo en el extremo. Maniobre con su avión hasta que la punta del estilete de repostaje esté en el centro mismo del cestillo, y manténgala allí hasta que haya repostado completamente.

7) **DAÑOS.** Los misiles enemigos pueden dañar diversos sistemas: pueden destruir su cámara de retrovisión y su radar; pueden sufrir daño sus controles, haciendo que su avión sea MUY lento en responder a sus mandos manuales. Si usted sufre un daño severo, puede que tenga usted que usar su asiento de expulsión salvavidas. Pero usted sólo podrá hacer esto sobre el espacio aéreo aliado. Únicamente una expulsión con éxito le permitirá a usted en tal caso volar en cualquier avión que le quede. Si se destruye su avión caza, el juego termina, sea cual fuere el número de aviones que le queden en su base.

# **BUENA SUERTE!**